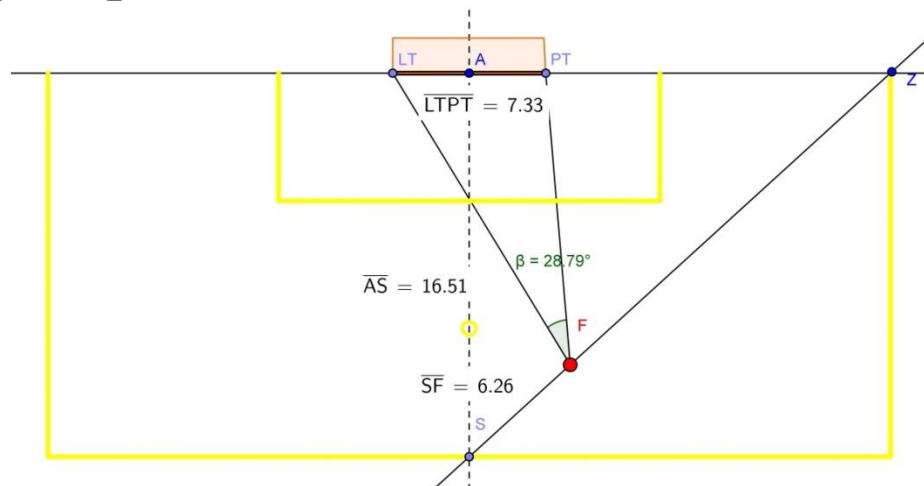


INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

PARADOX ÚTOČNÍKA

Na Internetu najdou žáci rozměry fotbalového hřiště.

V programu Geogebra nakreslí co nejpřesněji situaci před brankou (**Paradox_utocnika_A1**) a posouváním bodu, reprezentujícího běžícího útočníka hledají místo, kde je střelecký úhel největší (**Paradox_utocnika_A2**).



Největší úhel bude asi $28,8^\circ$ a útočník by měl střílet po uběhnutí asi šesti metrů.